

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 2 PLUMBON KABUPATEN CIREBON

**Richad Bastian
Endang Herawan**

ABSTRACT

In IPS learning process, a teacher should have to apply the right model of learning process and it should be suitable with the condition of the student and the material who will be learnt. It is done to get optimal learning research. One of the teaching model didn't learn by the teacher is cooperative learning model, the type is Teams Games Tournament (TGT) who can be able bring the student into the enjoying to study and then make the student more active in the learning process. The aim of research is to know about the illustration of the student learning response at the IPS subject who using model of TGT type and to know the different of learning result of the student at IPS subject among using learning type TGT model and learning conventional model, and also to know how far it can influence the learning result of the student as significant at IPS subject.

*Keyword : Model of learning, Cooperative, Teams Games Tournament,
The result learning*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pengajaran IPS merupakan pengajaran yang kompleks. Pada tingkat SMP tujuan pembelajaran IPS adalah memberikan bekal kemampuan akademik pada siswa agar mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Di samping itu bertujuan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mampu berpikir kritis sehingga dapat menganalisis dan memecahkan masalah sosial yang dihadapinya.

Adanya keprihatinan terhadap mata pelajaran IPS di sekolah-sekolah mendasari diadakannya penelitian ini. Pelajaran bidang studi IPS sering kali dianggap sebagai suatu bidang studi yang kurang populer di kalangan siswa SMP N 2 Plumbon. Banyak faktor yang menyebabkan anggapan demikian, faktor

utama diduga karena cara penyampaian materi IPS kepada siswa yang dirasa kurang menyentuh kepada kebutuhan siswa.

Sebagian besar dalam pelajaran IPS di sekolah (SMP) secara umum masih di dominasi dengan model pembelajaran konvensional dengan tanya jawab. Apabila dicermati lebih jauh mengenai tujuan pengajaran IPS yang mengarah kepada kemampuan berpikir kritis dan analitis, tentu metode ceramah dan tanya jawab belum cukup untuk melatih siswa berpikir kritis dan analitis.

Masalah-masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Rencana pembelajaran IPS yang dibuat belum sepenuhnya mengarah kepada pembelajaran berpikir, lebih banyak kepada menghafal. Sehingga dalam memecahkan soal-soal berbentuk uraian banyak mengalami kelemahan.

2. Kurangnya dorongan agar siswa dapat kreatif dalam setiap pembelajaran IPS.
3. Metode pembelajaran yang diterapkan masih di dominasi oleh metode ceramah atau divariasikan dengan tanya jawab.
4. Minat belajar siswa yang kurang dalam pembelajaran IPS.
5. Siswa tidak memiliki buku panduan seperti Lembar Kerja Siswa dalam pelajaran IPS.

Adanya masalah-masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa penyebabnya adalah rancangan rencana pembelajaran yang mengarah kepada bentuk kerja sama, rasa tanggung jawab dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sangatlah minim. Keadaan ini apabila tidak segera diperbaiki tentu akan mempengaruhi mutu pembelajaran atau mutu kelulusan sekolah, selain itu juga pencapaian tujuan pembelajaran IPS yang sesuai dengan tuntutan kurikulum tidak akan dapat tercapai dengan baik.

Dari data terakhir nilai rata-rata ulangan blok sebelumnya kelas VIII A mempunyai nilai sebesar 65, VIII B sebesar 66, VIII C sebesar 68 dan kelas VIII D sebesar 83.

Dari data tersebut telah kita ketahui bahwa rata-rata nilai terakhir siswa kelas VIII A – D masih saja ada yang dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SMP N 2 Plumbon yaitu sebesar 7,1. Dengan adanya hal tersebut penulis beranggapan dengan model pembelajaran dan merubah gaya belajar siswa menjadi lebih baik dan juga respon belajar siswa yang baik, maka ilmu yang disampaikan oleh guru dapat diserap dengan baik oleh siswa sehingga ilmu tersebut dapat berguna dimasa yang akan datang.

Joyce dan Weil (Nuryanti, 2009 : 5) menyatakan bahwa *“Models of teaching are really models of learning. As help student aquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of*

expressing them selves, we are also teaching them how to learn”. Maksud kutipan tersebut berarti bahwa model belajar merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide diri sendiri selain itu mereka mengajarkan bagaimana mereka belajar.

Setiap model pembelajaran tentunya harus dapat dipersiapkan dengan baik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, tanpa persiapan apapun maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar dan akan membuat para siswa menjadi bosan. Model pembelajaran harus berganti-ganti dalam beberapa pertemuan agar proses belajar mengajar tidak membosankan. Pembelajaran ini mengandalkan games yang merupakan faktor utama dalam pembelajaran.

Jika sudah terjadi hal yang demikian, maka penulis beranggapan bahwa jika materi pelajaran IPS akan lebih baik apabila dikemas dalam sedemikian rupa dalam suatu model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sangat digemari saat ini terutama pada pembelajaran IPS adalah model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT). Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Berdasarkan pada pemaparan diatas maka penulis beranggapan bahwa apabila model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dipersiapkan secara matang dengan prosedur yang baik lebih tepat dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung mengakibatkan kebosanan dalam proses pembelajaran IPS dan hal ini mendorong penulis untuk melakukan

penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Plumbon*”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka penulis merumuskan masalah, perumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana respon belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS?

TINJAUAN PUSTAKA

Pada penelitian ini sebelum memaparkan penjelasan mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka perlu diketahui penjelasan yang terkait dalam kajian pustaka yaitu tentang pengertian belajar, pengertian mengajar, pengertian pembelajaran, pengertian model pembelajaran kooperatif, dan pengertian model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT).

Pengertian Belajar

Kebanyakan orang berpandangan bahwa belajar diartikan sebagai suatu kegiatan seseorang yang tampak dalam wujud pertemuan di dalam kelas, mendengar guru menerangkan, menghafal, atau mengerjakan kembali apa yang telah diperoleh di sekolah. Pandangan ini ada

benarnya, akan tetapi pengertian belajar ternyata lebih luas dari hal tersebut.

“Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya.” (Moh. Uzer Usman, 2010 ; 5).

“ Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.” Dikemukakan oleh Robert M. Gagne, 1970 (Sagala, 2006:17).

“Belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan yang merupakan hasil proses pembelajaran bukan disebabkan oleh adanya proses kedewasaan.” Hilgard dan Bower (Sagala, 2006 : 51).

Dari uraian pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu bentuk perubahan kemampuan dan tingkah laku pada diri seseorang baik dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dilaksanakan dengan rasa tanggung jawab, serta kemungkinan terjadinya respon terhadap sesuatu yang dipelajarinya dan didalam belajar siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu. Dan hal tersebut didapat melalui suatu proses belajar secara terus menerus sehingga mengarah kepada kemampuan dan tingkah laku yang lebih baik.

Pengertian Mengajar

Berhasilnya pendidikan pada siswa sangat bergantung pada pertanggung jawaban guru dalam melaksanakan tugasnya yaitu mengajar. “Mengajar adalah suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar”. Dikemukakan oleh (Moh.Uzer Usman, 2010 ; 6).

Mengajar adalah mengorganisasikan aktivitas siswa dalam arti yang luas. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan

juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai. (Sagala, 2006 ; 61).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu usaha mengorganisasikan aktifitas siswa yang dapat mengarahkan dan memberikan fasilitas kepada siswa sehingga timbulnya proses belajar.

Pengertian Pembelajaran

Pada suatu pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan respon dan kemampuan berfikir siswa.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) No.17 Tahun 2010 mengatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan/atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Dimyanti dan Mudjiono (Sagala, 2006 ; 62) Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan kepada penyediaan sumber belajar.

Menurut Dunkin dan Biddle (Sagala, 2006 ; 63) menyatakan bahwa :

Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai dua kompetensi yang utama, yaitu kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pelajaran, serta kompetensi metodologi pembelajaran”. Metode yang digunakan dijadikan sebagai strategi yang dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru.

Knirk dan Gustafson (Sagala, 2006 : 64) mengemukakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi”.

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses dalam kegiatan belajar mengajar, dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif. Didalam pembelajaran guru melakukan evaluasi yang dijadikan sebagai alat untuk mengukur kemampuan siswa.

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Johnson & Johnson (Suwarma Al Muchtar, 2010 : 166) mengatakan bahwa :

Cooperative learning adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, peserta didik belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Sedangkan Slavin (Suwarma Al Muchtar, 2010 : 167) mengemukakan bahwa :

Suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Sunal dan Haas (Suwarma Al Muchtar, 2010 : 166) mengatakan bahwa model *cooperative learning* adalah suatu pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya pembelajaran.

Stahl (Suwarma Al Muchtar, 2010 : 166) menjelaskan bahwa :

Melalui *cooperative learning* peserta didik bukan hanya dapat dilatih mengenai sikap keunggulan individual yang tergantung pada keunggulan kelompok, melainkan juga semangat serta

keterampilan kooperatif yang merupakan bagian dari kemampuan relasi social didalam kelompok yang menghimpun berbagai individu.

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar dengan menggunakan kelompok kecil yang dapat melatih siswa baik secara individual maupun untuk bekerja sama antar siswa lainnya secara kelompok.

Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Nuryanti (2009 : 4) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe program media komputer.

Salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)*. *Teams Games Turnament (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada meja turnamen, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa

mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses.

Penggunaan model pembelajaran tertentu pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan selama ini hanya guru yang berperan sebagai aktor dalam pembelajaran didepan kelas sehingga seolah-olah gurulah sebagai satu-satunya sumber belajar disekolah.

TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan selalu membantu dalam mempersiapkan diri dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi *tanggung jawab individual*.

Menurut Slavin ada beberapa kelebihan dan kelemahan pada model pembelajaran Kooperatif tipe TGT, antara lain sebagai berikut :

Kelebihan :

1. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
4. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)

5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
6. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Kelemahan :

1. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu :

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan

pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai dengan 5 orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. Team recognize (Penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "Super Team" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "Great Team" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "Good Team" apabila rata-ratanya 30-40.

Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2006 : 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Manfaat informasi hasil belajar bagi siswa antara lain untuk mengetahui kemajuan hasil belajar diri, untuk mengetahui indikator-indikator yang telah ditetapkan yang belum dikuasai, memotivasi diri untuk belajar lebih baik lagi, memperbaiki strategi belajar.

Sedangkan menurut A. Tabrani Rusyan (1993:7-8), yaitu : Hasil artinya hasil yang telah di capai dari apa yang telah di lakukan. Sedangkan istilah belajar dalam arti luas adalah proses perubahan tingkah laku yang di nyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi, atau lebih luas lagi dalam berbagai kehidupan dan pengalaman yang terorganisir.

Dari pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari usaha yang telah di lakukan oleh peserta didik (siswa) dalam proses perubahan tingkah laku yang di nyatakan dalam bentuk pemahaman, penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap nilai, pengetahuan, dan kecakapan dasar, serta perkembangan keterampilan yang lebih memuaskan, setelah mengalami proses pembelajaran.

Adanya perubahan itu tampak dalam hasil belajar siswa, evaluasi, atau tugas yang di bebaskan kepadanya oleh guru. Bercermin kepada hasil belajar siswa, guru harus selalu mengadakan perbaikan-perbaikan dalam mengajar, baik metode maupun penguasaan bahan pelajaran yang akan di ajarkan.

Pada era pembelajaran ini tidak banyak guru yang mencermati kondisi siswanya, apa yang sedang dialami dan sebagainya. Hal ini, mungkin disebabkan oleh metode pembelajaran ceramah, dimana

akibatnya guru hanya senang didengar ketimbang mendengar atau memahami siswa, hal ini tentunya dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa.

Jika kita cermati banyak siswa yang takut bertanya kepada gurunya, hal ini dikarenakan ketika sesi tanya jawab para siswa tak percaya diri. Ketakutan ini timbul karena bawaan saat pembelajaran guru selalu mematahkan ketika siswa bertanya.

Seharusnya yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa adalah dengan merangsang siswa dengan kalimat yang tak mereka pahami sehingga antusias dan keberaniannya bertanya terasah. Buang pelan-pelan sikap teman sekelas yang mengejek siswa yang bertanya karena pertanyaan itu sudah ada jawabanya. Guru harus bijak bagaimana menjawab dengan baik dan menghargai keberanian siswa bertanya.

Oleh karena itu melalui model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya karena pendekatan ini dapat melatih keberanian dan meningkatkan kemampuan kreativitas berpikir siswa.

Kaitan Antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Hasil Belajar

Suatu proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari keterkaitan interaksi antara siswa dan guru dimana keduanya melakukan timbal balik. Tugas yang dilakukan guru adalah menyampaikan ilmu, sedangkan siswa yang menerima ilmu yang telah disampaikan oleh guru.

Adanya fenomena kesulitan belajar bagi siswa tentunya akan berdampak kepada menurunnya hasil belajar siswa. Yang perlu ditanggapi permasalahan tersebut tentunya disebabkan karena penurunan kemampuan belajar siswa yang akan mengakibatkan menurunnya motivasi

belajar siswa khususnya terhadap mata pelajaran IPS.

Adanya model pembelajaran yang tepat tentunya dapat mendorong rasa senang siswa terhadap pelajaran, memudahkan bagi siswa untuk memahami pelajaran, menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Dari pada itu tentunya guru harus dapat memilih dan menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disampaikan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas yaitu dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan dan diakhiri dengan team recognize (penghargaan kelompok) tentunya mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa karena ketika siswa mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka siswa dilatih lebih mandiri untuk belajar dan akan menimbulkan respon yang baik terhadap pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.

Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah

penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. (Sugiyono, 2012 : 96). Sedangkan menurut Riduwan (2011 : 9) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya. Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis beranggapan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa”.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian tentunya diperlukan suatu metode yang sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiyono, 2012 :3)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. (Sugiyono, 2012 :107)

Metode eksperimen ini suatu sampel yang dipilih dibagi menjadi dua kelompok untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberlakukan untuk model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan kelompok kontrol diberlakukan untuk model pembelajaran konvensional.

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, angket dan dokumentasi. Kegunaan tes ini dikenakan kepada kedua subjek penelitian yang sama, yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (post test) yang sudah diuji validitasnya yang diadakan untuk

mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Angket dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa setelah mengikuti pelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT. Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat peneliti, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter, data yang relevan penelitian. (Riduwan, 2011 : 77)

Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT)”. Hal ini dikatakan sebagai variabel bebas Karena Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) ini tidak dapat dipengaruhi oleh hasil belajar siswa. Dan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Hasil Belajar Siswa”. Hal ini dikatakan sebagai variabel terikat karena hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) .

Didalam penelitian ini tidaklah lepas dari pada suatu objek yang akan diteliti dan melalui objek penelitian tersebut maka akan diperoleh suatu pemecahan dari permasalahan yang ada yang dapat menunjang keberhasilan peneliti. Maka, dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Plumbon sebanyak 8 kelas (kelas VIIIA, VIIIB, VIIC, VIID, VIIE, VIIF, VIIIG, VIIIH) yang masing-masing kelas berjumlah 40 siswa. Teknik Sampling Purposive digunakan karena dari keseluruhan kelas VIII, hanya diambil dua kelas saja. Dan pemilihan sampel dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dianggap akan mewakili populasi. Setelah dilakukan pengambilan sampel secara tertuju (sampling purposive) teknik ini digunakan karena peneliti ingin dapat menyesuaikan dengan kondisi belajar

siswa yang baru memulai Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada tahun ajaran 2011/2012 dan kelas yang dipilih merupakan kelas yang paling siap untuk melaksanakan KBM. Maka kelas yang terpilih adalah kelas VIII A (terdiri 40 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIIB (terdiri dari 40 siswa) sebagai kelas kontrol.

Untuk mengolah data kuantitatif, teknik pengolahan data diolah dengan menggunakan komputer program SPSS versi 17 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Entry data ke Worksheet SPSS
- b. Analisis data dengan taraf kepercayaan 95 %
- c. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan pengambilan kesimpulan.

Sedangkan untuk mengetahui data kualitatif maka digunakan pengolahan data kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui data-data yang diperoleh dari angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Untuk mengetahui respon belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilakukan dengan penghitungan dan deskripsi hasil angket yang disebarkan pada siswa, Angket yang disebarkan bermuatan indikator-indikator yang dianggap mewakili variabel ini merupakan bagian-bagian dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 1 pada lampiran.

Berdasarkan keterangan dari tabel rekapitulasi di atas dapat dijelaskan bahwa hasil dari jawaban tentang respon belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) rata-rata (39,875%) menjawab sangat setuju, (45,125%) menjawab setuju, (11,125%) menjawab netral, (3,625%) menjawab tidak setuju, dan (0,25%) menjawab sangat tidak setuju. Artinya respon belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) rata-rata mayoritas menjawab **setuju**. Hal ini terlihat dari hasil tabel rekapitulasi dengan rata-rata prosentase (45,125%).

Berdasarkan uraian item angket di atas, untuk mengetahui kuat tidaknya angket tersebut, maka peneliti melakukan analisis terhadap angket tersebut dengan menggunakan *rating scale*.

Jumlah skor kriterium (apabila setiap item mendapat skor tertinggi) yaitu = (skor tertinggi tiap item = 5) x (jumlah item = 20) x (jumlah responden = 40) adalah 4000.

Pada rekapitulasi angket diatas jumlah skor hasil pengumpulan data = 3382. Dengan demikian respon belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menurut 40 responden, yaitu $(3382 : 4000) \times 100\% = 84,5\%$ dari kriterium yang ditetapkan. Apabila diinterpretasi nilai 84,5% terletak pada daerah sangat banyak.

Perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan model pembelajaran Konvensional.

Untuk mengetahui Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan model Konvensional, perlu

diketahui beberapa nilai *n-gain* yang diperoleh siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)). Dalam penelitian ini dilakukan dua kali tes dengan soal yang sama, yaitu *pretest* dan *posttest*.

Data nilai pretes dan postes yang dianalisis deskripsi untuk mengetahui nilai rata-rata (mean), median, modus (mode), standar deviasi, variance, nilai minimum, nilai maksimum, dan jumlahnya (sum). Hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel 2 pada lampiran.

Berdasarkan hasil output SPSS pada pretes kelas eksperimen didapatkan rata-rata (mean) 31.50, median 30, modus (mode) 30, standar deviasi 9.00, variance 81.02, nilai minimum 20, nilai maksimum 50, dan jumlahnya (sum) 1260. sedangkan pada postes kelas eksperimen didapatkan rata-rata (mean) 76.57, median 77.50, modus (mode) 80, standar deviasi 6.74, variance 45.43, nilai minimum 65, nilai maksimum 90, dan jumlahnya (sum) 3063.

Dan pada pretes kelas kontrol didapatkan rata-rata (mean) 32.25, median 30, modus (mode) 30, standar deviasi 7.84, variance 61.47, nilai minimum 20, nilai maksimum 50, dan jumlahnya (sum) 1290. sedangkan pada postes kelas kontrol didapatkan rata-rata (mean) 69, median 70, modus (mode) 65, standar deviasi 8.33, variance 69.84, nilai minimum 55, nilai maksimum 85, dan jumlahnya (sum) 2760.

Selanjutnya apakah terdapat Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan model pembelajaran Konvensional, maka dilakukan uji hipotesis. Tapi sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dua varians untuk mengetahui analisis lebih lanjut dari data *gain* kedua kelas tersebut.

Uji Normalitas dan Homogenitas Pretes

1) Uji Normalitas Pretes

Berikut ini adalah hasil normalitas pretes dari kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel 3 pada lampiran.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan SPSS 17 diperoleh nilai Sig. pretes siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan uji-kolmogorof smirnov dan uji Shapiro-wilk, diperoleh (0,000 dan 0,001) yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal. Dan Sig. pretes siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh (0,006 dan 0,016). yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Sedangkan postes siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan uji-kolmogorof smirnov dan uji Shapiro-wilk, diperoleh (0,001 dan 0,017) yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal. Dan Sig. postes siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh (0,008 dan 0,046). yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

2) Uji Homogenitas Pretes

Setelah dilakukan uji normalitas pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dilanjutkan dengan uji homogenitas pada gain kedua

data yaitu gain kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel 4 pada lampiran.

Berdasarkan hasil uji homogenitas pretes diketahui bahwa nilai Sig. pretes siswa dengan yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional semuanya berada di atas 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya data berdistribusi homogen.

Sedangkan hasil uji homogenitas postes diketahui bahwa nilai Sig. Postes siswa dengan yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan menggunakan model pembelajaran konvensional semuanya berada di atas 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya data berdistribusi homogen.

Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar

Karena data pretes dan postes kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdistribusi tidak normal dan pretes dan postes kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga berdistribusi tidak normal, dan kesemuanya berdistribusi homogen, dan merupakan pengujian pengaruh suatu perlakuan terhadap dua kelompok, dimana kelompok pertama merupakan kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang kedua merupakan kelompok yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), maka untuk pengujian hipotesisnya menggunakan statistik Non-parametris (*Non-parametric statistic*), sehingga dalam pengujian SPSS menggunakan Uji Mann Whitney untuk menentukan perbedaan dari dua variable

tersebut. Hasil analisisnya dapat dilihat pada Tabel 5 pada lampiran.

Berdasarkan tabel Mann Whitney diketahui bahwa diperoleh nilai Asymp Sig (2-tailed) adalah 0,000. Kalau dibandingkan, maka nilainya akan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), hal ini berarti bahwa H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, dapat diketahui dari beberapa nilai hasil angket dan nilai hasil belajar siswa yang diperoleh melalui kelas yang dijadikan sampel penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Nilai angket didapatkan melalui penyebaran angket yang memuat indikator-indikator yang dianggap mewakili pernyataan-pernyataan mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sedangkan hasil belajar siswa diambil dari nilai hasil tes yang berupa gain hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Yang kemudian data tersebut selanjutnya dianalisis dengan uji regresi menggunakan SPSS 17, yang hasilnya dapat dilihat pada :

Uji Korelasi

Yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk uji pearson adalah 0,000. kalau kita bandingkan, maka nilainya akan

lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dari hasil analisis juga didapatkan nilai r hitung sebesar 0,629, nilai ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, karena berdasarkan asumsi Sugiyono (2008) nilai tersebut berada pada rentang antara 0,600 – 0,799 yang artinya Korelasi yang kuat.

Uji Koefisien Determinasi

Yang menunjukkan dengan model summary terlihat R Square sebesar 0,395 dari koefisien korelasi (0,629). R -Square disebut koefisien determinansi ($D = r^2 \times 100\% = 0,629^2 \times 100\% = 39,5\%$) dalam hal ini 39,5%. Maksud nilai ini adalah bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 39,5%, sedangkan sisanya 60,5% persen dipengaruhi oleh variable lain.

Untuk melihat signifikansi koefisien determinasi kita juga dapat membandingkan nilai F hitung yang sebesar 24,837 dengan nilai F Tabel, dan membandingkan antara nilai Sig alpha (0,05). Nilai F tabel diperoleh dengan mencari pada Tabel F dengan df pembilang = 1 dan df penyebut = 38, diperoleh F Tabel 4,10. dengan nilai F hitung yang lebih besar dari F Tabel dan nilai signifikan yang lebih kecil dari nilai alpha, maka kesimpulannya berarti koefisien determinasi adalah signifikan secara statistik.

Uji Kelinearian Regresi

Pada tabel ini terlihat bahwa nilai probabilitasnya atau sig. = 0,000, yaitu lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), Hal ini menunjukkan model regresi linear dapat digunakan.

Uji Koefisien Regresi

Nilai sig diatas adalah 0,000 ($< 0,05$) dan didapat nilai uji t dengan $t_{hitung} = 4,984$ dengan derajat kebebasan $n - 2 = 40 - 2 = 38$ sehingga t tabel sebesar 1,70. Karena nilai sig $0,000 < 0,05$ atau $t_{tabel} (1,70) < t_{hitung} (4,984)$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai pada kolom B adalah signifikan

Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar maka perlu dilakukan pengambilan keputusan berdasarkan uji t dan berdasarkan signifikansi dari uji koefisien regresi.

Berdasarkan pengujian variabel model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS memiliki nilai *p-Value* (pada kolom sig.) 0,000. Dan $0,000 < Level\ of\ significant\ 0,05$, dan $t_{tabel} (1,70) < t_{hitung} (4,984)$ artinya signifikan. Signifikan disini berarti H_a diterima dan H_o ditolak, artinya Adanya pengaruh terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Plumbon tahun pelajaran 2011/2012.

Berdasarkan hasil tes akhir yang telah dilakukan, peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) nilai rata-rata siswa sebesar 31,5 dan setelah dilakukan pembelajaran dengan

menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) nilai rata-rata siswa menjadi 76,57 mengalami peningkatan sebesar 45,07 lebih baik dibandingkan pada pembelajaran konvensional yang sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional nilai rata-rata siswa 32,25 dan setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional nilai rata-rata siswa sebesar 69 mengalami peningkatan sebesar 36,75.

Selain itu, uji hipotesis yang dilakukan pengujian variabel model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS memiliki nilai *p-Value* (pada kolom sig.) 0,000. Dan $0,000 < Level\ of\ significant\ 0,05$, dan $t_{tabel} (1,70) < t_{hitung} (4,984)$ artinya signifikan. Signifikan disini berarti H_a diterima dan H_o ditolak, artinya Adanya pengaruh terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Dilihat dari hasil tes keseluruhan kemampuan siswa terdapat perbedaan antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dalam kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa lebih aktif untuk memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Adapun materi yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran ini adalah hubungan kelangkaan sumber daya dan kebutuhan. Adapun aspek yang dinilai dalam pembelajaran ini adalah keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta kompetisi siswa untuk mendapatkan skor tertinggi.

Berdasarkan hasil penelitian pada umumnya semua siswa dapat menjawab

pertanyaan dengan baik. Hal ini semakin membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa lebih aktif serta termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat merangsang daya pikir siswa yang lebih kaya dalam pembelajaran IPS.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dalam penelitian ini dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Dari segi respon siswa terhadap model pembelajaran TGT, dari data hasil angket yang telah diperoleh respon siswa terhadap pembelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat baik, hal ini dikatakan demikian karena dari 40 responden 84,5%-nya siswa sangat setuju dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat melatih siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, bekerja sama dengan baik dan siswa dapat belajar menghargai pendapat temannya dengan menerapkan *games* didalamnya. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengurangi kebosanan siswa di dalam proses pembelajaran yang biasa mereka lakukan di sekolah.
2. Jika dilihat dari segi nilai rata-rata kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional, perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional. Hal

ini dikatakan demikian karena terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran. Sebelum dilakukan pembelajaran TGT nilai rata-rata siswa sebesar 31,5 dan setelah dilakukan pembelajaran TGT nilai rata-rata siswa menjadi 76,57 mengalami peningkatan sebesar 45,07 lebih baik dibandingkan pada pembelajaran konvensional yang sebelum dilakukan pembelajaran nilai rata-rata siswa 32,25 dan setelah dilakukan pembelajaran nilai rata-rata siswa sebesar 69 mengalami peningkatan sebesar 36,75. Dengan demikian model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan berdasarkan uji Mann Whitney yang telah dilakukan diketahui bahwa diperoleh nilai Asymptotic Significance (2-tailed) adalah 0,000. Kalau dibandingkan, maka nilainya akan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), hal ini berarti bahwa H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Berdasarkan Uji Hipotesis yang telah dilakukan pengujian variabel model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS memiliki nilai *p-Value* (pada kolom sig.) 0,000. Dan $0,000 < Level\ of\ significant\ 0,05$, dan $t_{tabel}\ (1,70) < t_{hitung}\ (4,984)$ artinya signifikan. Signifikan disini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya Adanya pengaruh pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rinerka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Aqib Z, Sujak. (2011). *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Yrama Widya.
- Djamarah S B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dwi K K. (2009). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Pencernaan Manusia*. Tidak diterbitkan.
- Haryati, M. (2007). *Model & Teknik Penilaian*. Jakarta : GP Press.
- Lusita, A. (2011). *Buku Pintar Menjadi Guru Kreatif, Inspiratif dan Inovatif*. Yogyakarta : Araska.
- Muchtar, S. (2009). *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bandung.
- Nuryanti, L. (2009). *99 Model Pembelajaran*. Bandung. Bina Tugas Mandiri.
- Riduwan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Riduwan, Sunarto. (2009). *Pengantar Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sagala, S. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sidney Siegel. (1997). *Statistik Non Parametrik*. Jakarta : PT Gramedia.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Slavin R. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sudjana N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Trihendradi C. (2009). *7 Langkah mudah melakukan analisis statistic menggunakan SPSS 17*. Yogyakarta : Andi.
- Usman M U. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Yulita, N. (2006). *Pengaruh Strategi Think-Talk-Write Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi pada FKIP Unswagati Cirebon: Tidak Diterbitkan.
- Gain Ternormalisasi terdapat di :
Meltzer, D.E. 2008. *The Relationship Between Mathematic Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Score*.
<http://ojps.ajp.org/ajp/html>
[2/7/2008].
- Pengolahan data kualitatif terdapat di :
<http://biosanjaya.blogspot.com/2012/1/rumusmenghitungtingkatkeberhasilan.html>